



① BUNDESREPUBLIK
DEUTSCHLAND



DEUTSCHES
PATENTAMT

② Offenlegungsschrift
③ DE 43 01 855 A 1

⑤ Int. Cl.⁸:
G 07 F 17/32

② Aktenzeichen: P 43 01 855.8
② Anmeldetag: 25. 1. 93
③ Offenlegungstag: 28. 7. 94

DE 43 01 855 A 1

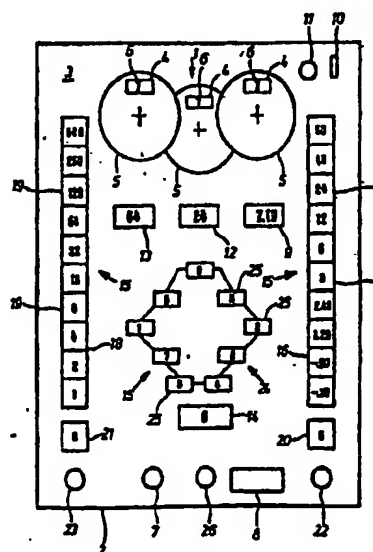
⑦ Anmelder:
NSM AG, 55411 Bingen, DE

⑦ Vertreter:
Becker, B., Dipl.-Ing., Pat.-Anw., 55411 Bingen

⑦ Erfinder:
Niederlein, Horst, 6530 Bingen, DE

⑤ Geldbetätigtes Spielgerät

⑤ Ein geldbetätigtes Spielgerät mit einer Symbol-Spieleinrichtung (1), die auf Umlaufkörpern (5) hinter zugehörigen Ableserfenstern (4) eine über Gewinn oder Verlust entscheidende, von einem Zufallsgenerator einer rechnergesteuerten Steuereinheit bestimmte Symbolkombination anzeigt, weist mindestens zwei, jeweils aus mehreren gewinnindividuellen Anzeigeelementen bestehende Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen (15) auf. Zur interessanteren Gestaltung des Ablaufes des Spielgeschehens ist ein in einem Anzeigeelement (17, 19, 23, 28, 30, 22, 33) einer Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (15) erreichter Gewinn tasten- oder rechnergesteuert mit einem in einem Anzeigeelement (17, 19, 25, 29, 30, 32) einer anderen Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (15) dargestellten Gewinn ausspielbar. Hierbei kann der in der anderen Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (15) angebotene Gewinn zufalls- oder tastengesteuert auswählbar sein.



DE 43 01 855 A 1

Beschreibung

Die Erfindung bezieht sich auf ein geldbeteiligtes Spielgerät mit einer Symbol-Spieleinrichtung, die auf Umlaufkörpern hinter zugehörigen Ablesefenstern eine über Gewinn oder Verlust entscheidende, von einem Zufallsgenerator einer rechnergesteuerten Steuereinheit bestimmte Symbolkombination anzeigt, und mit mindestens zwei, jeweils aus mehreren gewinnindividuellen Anzeigeelementen bestehenden Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen.

Mit einer Symbol-Spieleinrichtung versehene Spielgeräte besitzen in der Regel drei Umlaufkörper, die als Walzen, Scheiben, Klappkarten-Karussells oder dergleichen ausgebildet sein können. Auf der von außen durch Fenster einsehbaren Oberfläche tragen die Umlaufkörper Symbole. Die Umlaufkörper werden nacheinander stillgesetzt und nachdem alle Umlaufkörper zum Stillstand gekommen sind, entscheidet die in Ablesefenstern angezeigte Symbolkombination über Gewinne oder Verlust. Selbstverständlich können anstelle der Umlaufkörper auch mit Symbolen belegte Lichtfelder zur Anwendung kommen, denen jeweils ein umlaufender Lichtpunkt zugeordnet ist.

Um bei diesen bekannten Spielgeräten den Spieler zur Benützung des Gerätes anzuregen und ihm während der Spieldauer eine Unterhaltung zu bieten, wurden schon die verschiedensten Maßnahmen getroffen. So ist es beispielsweise üblich, auf bestimmte Spielergebnisse hin anstelle von oder zusätzlich zu einem definierten Gewinn eine bestimmte Anzahl von Sonderspielen zu gewähren, bei denen ein Gewinnsschlüssel mit erhöhter Gewinnchance zur Anwendung kommt. Diese Gewinnchance kommt dadurch zustande, daß jede erzielte Gewinn-Symbolkombination auf den Höchstgewinn erhöht wird. Die Anzahl der gewährten Sonderspiele wird in eine Sonderspiele-Anzeige übertragen und nachfolgend wird die Sonderspiele-Anzeige entsprechend der Zahl der abgelaufenen Sonderspiele zurückgesetzt.

Des weiteren ist es bekannt, an dem Spielgerät Tasten anzuordnen, und den Spieler durch Signale zur Betätigung dieser Tasten aufzufordern, durch die in der Regel der Lauf der einzelnen Umlaufkörper beeinflusst wird, indem beispielsweise durch Betätigung einer Taste ein Umlaufkörper gestartet, d. h. in Umdrehung versetzt werden kann, bevor er rechnergesteuert betätigt wird. Es ist auch möglich, Stopp-tasten anzuordnen, um in Abhängigkeit von dem Willen des Spielers den Lauf der Umlaufkörper vorzeitig zu unterbrechen und somit einen Einfluß auf die beim Stillsetzen der Umlaufkörper sich einstellende Symbolkombination zu nehmen.

Weiterhin weisen bekannte Spielgeräte häufig eine als Zusatzgewinn-Spieleinrichtung ausgebildete Risiko-Spieleinrichtung auf, die bei einem bereits erzielten Gewinn tasten- oder rechnergesteuert in Betätigung gesetzt werden kann. Dabei wird auf einer Risikoleiter, die auf Anzeigeelementen verschiedene Gewinnwerte anzeigt, der bereits erzielte Gewinn und der erzielbare Gewinn optisch hervorgehoben. Über einen in dem Spielgerät vorhandenen Zufallsgenerator wird entschieden, ob der bereits erzielte Gewinn verlorengeht oder erhöht wird. Bei Erhöhung des Gewinnes wird dieser wieder als erzielter Gewinn angezeigt und auch der nun erzielbare Gewinn wird wieder optisch hervorgehoben. Entschieden der Zufallsgenerator, daß der Gewinn verlorengeht, so leuchtet ein der Risikoleiter zugeordnetes Anzeigefeld "V" auf und ein neues Spiel kann beginnen. Bei der Durchführung eines Risiko-Spiels erfolgt also

immer eine Entscheidung über Erhöhung oder Totalverlust des eingesetzten Gewinns.

Schließlich ist es bei Spielgeräten bekannt, den erzielten Gewinn mittels einer als Zusatzgewinn-Spieleinrichtung ausgebildeten Ausspielinrichtung, bei der mit unterschiedlichen Gewinnen belegte Anzeigefelder zufallsgesteuert aufleuchten und schließlich ein den erreichten Gewinn darstellendes Anzeigefeld erleuchtet, zu erhöhen oder zu erniedrigen. Hierbei ist jedoch kein Totalverlust des eingesetzten Gewinns möglich.

Der Erfindung liegt die Aufgabe zugrunde, bei einem Spielgerät der eingangs genannten Art den Ablauf des Spielgeschehens interessanter zu gestalten und damit dem Spieler eine weitergehende Unterhaltung und damit einen größeren Anreiz zum Spiel zu bieten, indem das Spielgeschehen abwechslungsreicher gestaltet wird und dem Spieler zusätzliche Gewinnmöglichkeiten geboten werden.

Diese Aufgabe wird erfindungsgemäß dadurch gelöst, daß ein in einem Anzeigeelement einer Zusatzgewinn-Spieleinrichtung erreichter Gewinn tasten- oder rechnergesteuert mit einem in einem Anzeigeelement einer anderen Zusatzgewinn-Spieleinrichtung dargestellten Gewinn ausspielbar ist.

Durch diese Maßnahme ist das Spielgeschehen weit aus abwechslungsreicher geworden, da dem Spieler im gleichen Spiel neben dem eigentlichen Spiel in der Symbol-Spieleinrichtung und dem weiteren Spiel in den Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen ein zusätzliches Spiel zwischen den Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen geboten werden kann, wodurch die Möglichkeit besteht, den in einer Zusatzgewinn-Spieleinrichtung erreichten Gewinn durch Ausspielung mit einem angebotenen Gewinn der anderen Zusatzgewinn-Spieleinrichtung zu erhöhen. Hierbei kann die Ausspielung zwischen den optisch hervorgehobenen, gewinnindividuellen Anzeigeelementen der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen entweder durch den Spieler durch Betätigung einer Taste oder automatisch durch die Steuereinheit des Spielgerätes ausgelöst werden. Durch die damit innerhalb eines Spiels gegebenen ablaufenden Folgeereignisse wird die Spannung des Spieler ständig gesteigert, wodurch auch der Anreiz zum Spiel erhöht wird. Darüber hinaus ergibt sich durch die Ausspielung der gewinnindividuellen Anzeigeelemente der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen eine größere Variationsbreite der Gewinnmöglichkeiten, die den Unterhaltungswert für den Spieler fördert.

Eine vorteilhafte Ausgestaltung des Spielgerätes besteht darin, daß der in der anderen Zusatzgewinn-Spieleinrichtung angebotene Gewinn zufallsgesteuert bestimmbar ist. Dadurch kann eine Ausspielung des in der einen Zusatzgewinn-Spieleinrichtung erreichten Gewinns sowohl gegen einen höherwertigen als auch einen niederwertigen angebotenen Gewinn in der anderen Zusatzgewinn-Spieleinrichtung erfolgen.

Bei einer alternativen Ausführung der Erfindung ist bevorzugt der in der anderen Zusatzgewinn-Spieleinrichtung angebotene Gewinn über eine Taste auswählbar. In diesem Falle kann der Spieler stets den in der einen Zusatzgewinn-Spieleinrichtung erreichten Gewinn gegen einen höherwertigen angebotenen Gewinn der anderen Zusatzgewinn-Spieleinrichtung ausspielen.

Damit dem Spieler eine große Variationsbreite unterschiedlicher Gewinnarten zur Ausspielung angeboten werden kann, sind nach einer vorteilhaften Weiterbildung der Erfindung die Anzeigeelemente der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen mit Geld-, Sonderspiele-

Punkte- und/oder Freispielgewinnen belegt.

Zur weiteren Erhöhung des Spielanreizes umfaßt mindestens eine Zusatzgewinn-Spieleinrichtung eine Risikoleiter aus mehreren gewinnindividuellen Anzeigeelementen, ein Totalverlust-Anzeigeelement und eine Risikotaste. In einer solchen Zusatz-Gewinn-Spieleinrichtung kann also der erreichte Gewinn bei Risiko eines Verlustes erhöht werden.

Bei einer weiteren attraktiven Ausgestaltung des Spielgerätes besteht bevorzugt mindestens eine Zusatzgewinn-Spieleinrichtung aus einem Ausspieltabelleau aus mehreren gewinnindividuellen Anzeigeelementen. In einer derartigen Zusatzgewinn-Spieleinrichtung ist der Gewinn bei Risiko eines niederwertigen Gewinns erhöhbar.

Weiterhin ist bevorzugt vorgesehen, daß bei räumlich nebeneinander angeordneten Risikoleitern zweier Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen die Ausspielung zwischen zwei benachbarten Anzeigeelementen der Risikoleitern erfolgt. Damit ist für den Spieler unmittelbar erkennbar, welche Gewinne ihm zur Ausspielung angeboten werden.

Zweckmäßigerweise ist der Vorgang der Ausspielung durch Betätigung einer Taste beendbar. Hierdurch kann der Spieler aktiv in den Ablauf des Spielgeschehens eingreifen.

Bei einer bevorzugten Ausführungsform des Spielgerätes erfolgt die Ausspielung zwischen gewinnindividuellen Anzeigeelementen mehrerer Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen. Hierdurch wird eine weitere Erhöhung der Gewinnmöglichkeiten erzielt, was das Spiel insgesamt abwechslungsreicher gestaltet.

Ferner ist bei einer weiteren Ausgestaltung des Spielgerätes die Ausspielung entsprechend der Wertigkeit der gewinnindividuellen Anzeigeelemente der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen durchführbar. Dies eröffnet die Möglichkeit, nur beim Vorliegen eines Gewinns bestimmter Wertigkeit in einer Zusatzgewinn-Spieleinrichtung eine Ausspielung vorzunehmen.

Weiterhin ist bevorzugt vorgesehen, daß beim Übergang von der einen zur anderen Zusatzgewinn-Spielvorrichtung der eine Gewinn wertmäßig verändert zufallsgesteuert bestimmbar ist. Des weiteren erfolgt zweckmäßigerweise die Ausspielung von einer Gewinnart (z. B. Punkte) wertmäßig in eine andere Gewinnart (z. B. Sonderspiele).

Der der Erfindung zugrundeliegende Gedanke wird in der nachfolgenden Beschreibung anhand zweier Ausführungsbeispiele, die in der Zeichnung dargestellt sind, näher erläutert. Es zeigt:

Fig. 1 eine schematische Darstellung der Vorderansicht eines Spielgerätes nach der Erfindung, und

Fig. 2 eine alternative Ausführung des Spielgerätes nach Fig. 1.

Das die Symbol-Spieleinrichtung 1 aufnehmende Gehäuse 2 des geldbetätigten, mit einer rechnergesteuerten Steuereinheit versehenen Spielgerätes mit Gewinnmöglichkeit weist auf seiner Frontscheibe 3 Ablesenster 4 auf, hinter denen drei nebeneinander angeordnete, scheibenförmig ausgebildete Umlaufkörper 5 der Symbol-Spieleinrichtung 1 vorgesehen sind. Die Umlaufkörper 5 werden nach dem Inlaufen zu Spielbeginn während oder zum Ende des Spiels von einem Zufallsgenerator der Steuereinheit zum Stillstand gebracht. In einer Mehrzahl möglicher Rastpositionen werden die Umlaufkörper 5 zum Stillstand gebracht. Den Rastpositionen sind auf dem Umfang der Umlaufkörper 5 Symbole 6 zugeordnet, die der Anzeige des

Spielergebnisses in den Ablesefenstern 4 dienen. Aus den angezeigten Symbolen 6 kann der Spieler das Spielergebnis ablesen, insbesondere auch, ob sich ein Gewinn nach einem auf der Frontscheibe 3 erläuterten Gewinnplan aus einer Kombination der angezeigten Symbole 6 ergeben hat.

Im unteren Bereich des Spielgerätes befindet sich eine Multifunktions-Taste 7, mit der die in der Symbol-Spieleinrichtung 1 angezeigten Symbole 6 gehalten bzw. nachgesteuert werden können. Im Falle eines Gewinns kann eine Gewinnausschüttung in bar, d. h. durch Münzeinwurf in die Ausgaberschale 8 oder durch Aufaddieren in einer Guthabenanzeige 9 erfolgen, wobei das Guthaben durch Betätigung der neben dem Münzeinwurf-schlitz 10 einer nicht näher dargestellten Münzeinheit liegenden Rückgabetaste 11 in die Ausgaberschale 8 abrufbar ist. Ein positives Spielergebnis kann auch darin bestehen, daß anstelle von oder zusätzlich zu einem definierten Geldgewinn eine Anzahl von Sonderspielen gewährt wird, bei denen ein Gewinnschlüssel mit erhöhter Gewinnchance zur Anwendung kommt. Die Anzahl der Sonderspiele wird in einer Sonderspiele-Anzeige 12 dargestellt. Weiterhin kann ein positives Spielergebnis in dem Erhalt einer bestimmten Anzahl an Punkten bestehen, die in der Punkte-Anzeige 13 dargestellt werden. Schließlich kann ein Gewinn auch in der Gewährung von Freispielen liegen, deren Anzahl in der Freispiel-Anzeige 14 dargestellt wird.

Der in der Symbol-Spieleinrichtung 1 erzielte Gewinn kann tasten- oder rechnergesteuert als Einsatz in eine der entsprechenden Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen 15 übertragen werden. Die rechts und links auf der Frontscheibe 3 angeordneten Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen 15 sind jeweils als Risiko-Spieleinrichtung und die im unteren Bereich in der Mitte der Frontscheibe 3 angeordnete Zusatzgewinn-Spieleinrichtung 15 ist als Ausspielvorrichtung ausgebildet. Die rechte Risiko-Spieleinrichtung besitzt mehrere zu einer Risikoleiter 16 zusammengefaßte beleuchtbare Anzeigeelemente 17, die im unteren Bereich mit steigenden Geldgewinnen und im oberen Bereich in steigender Reihenfolge mit den Anzahlen der Sonderspielgewinne belegt sind. Die linke Risiko-Spieleinrichtung weist ebenfalls mehrere zu einer Risikoleiter 18 zusammengefaßte beleuchtbare Anzeigeelemente 19 auf, die jedoch mit steigenden Punktegewinnen belegt sind. Das Riskieren des in der Risikoleiter 16 bzw. 18 angezeigten Gewinns geschieht dadurch, daß das nächsthöhere Anzeigeelement 17 bzw. 19 in bezug auf das beleuchtete den Gewinn anzeigende Anzeigefeld 17 bzw. 19 im Wechsel mit einem unterhalb der Risikoleiter 16 bzw. 18 angebrachten Totalverlust-Anzeigefeld 20 bzw. 21 mit der Beschriftung "0" blinkt. Bei Betätigung einer Risikotaste 22 bzw. 23 wird entweder der nächsthöhere Gewinn erzielt oder der eingetetzte Gewinn verloren. Dieser Vorgang kann bis zur Erreichung des Höchstgewinnes an Sonderspielen bzw. an Punkten fortgesetzt werden. Die Sonderspiel-Gewinne werden in der Sonderspiele-Anzeige 12, die Punkte-Gewinne in der Punkte-Anzeige 13 und die Geldgewinne in der Guthaben-Anzeige 9 aufaddiert.

Die in der Symbol-Spieleinrichtung 1 erzielten Freispiele können zufallsgesteuert in der als Ausspielvorrichtung 24 ausgebildeten Zusatzgewinn-Spieleinrichtung 15 erhöht oder bis auf eine bestimmte Anzahl erniedrigt werden. Hierzu weist die Ausspielvorrichtung 24 ein Ausspieltabelleau aus neun annähernd ellipsenförmig angeordneten, aufleuchtbaren Anzeigeelementen 25 auf, die mit unterschiedlichen Anzahlen von Freispiele-

len belegt sind. Die Ausspielung, bei der die Anzeigeelemente 25 zufallsgesteuert aufleuchten, und ein Anzeigeelement 25 schließlich erleuchtet bleibt, das die erreichte Anzahl an Freispielen anzeigt, ist an eine bestimmte Symbolkombination gebunden, wodurch der Spieler versuchen kann, die Anzahl der Freispiele möglichst weit zu erhöhen. Der Vorgang der Ausspielung kann durch Betätigung der Multifunktions Taste 7 vorzeitig beendet werden.

Jeder der in einer Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen 15 erreichte Gewinn kann gegen einen der Gewinne der anderen Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen 15 ausgespielt werden. Sind beispielsweise in der Risikoleiter 18 sechzehn Punkte erreicht, dann kann der Spieler durch Betätigung einer Auswahl Taste 26 bestimmen, ob diese sechzehn Punkte gegen Freispiele in der Ausspieleinrichtung 24 oder gegen Sonderspiele bzw. Geldgewinne in der Risikoleiter 18 ausgespielt werden sollen. Hat der Spieler sich für die Ausspieleinrichtung 24 entschieden, dann leuchten deren Anzeigeelemente 25 nacheinander auf und der Spieler kann durch Betätigung der Multifunktions Taste 7 das von ihm gewünschte Anzeigeelement 25 annehmen. Anschließend erfolgt die Ausspielung zwischen diesem angenommenen Anzeigefeld 25 und dem den erreichten Punkterfolg in der der Risikoleiter 18 darstellenden Anzeigefeld 19 durch Wechselanleuchtung dieser Anzeigefelder, wobei schließlich eines der Anzeigefelder 25 bzw. 19 erleuchtet bleibt. Damit ist entweder das Spiel beendet oder das Spiel kann bei beleuchtetem Anzeigeelement 25 in der Ausspieleinrichtung 24 oder bei beleuchtetem Anzeigeelement 19 in der Risikoleiter 18 fortgesetzt werden. In analoger Weise läuft der Vorgang ab, wenn der erreichte Punkterfolg in der Risikoleiter 18 gegen einen Geld- bzw. Sonderspielgewinn der Risikoleiter 16 ausgespielt werden soll. Alternativ kann auch vorgesehen sein, daß die Auswahl des Anzeigeelementes 25 der Ausspieleinrichtung 24 bzw. des Anzeigeelementes 17 der Risikoleiter 16 zur Ausspielung mit dem den erreichten Gewinn in der Risikoleiter 18 darstellenden Anzeigeelement 19 zufallsgesteuert erfolgt. Selbstverständlich kann auch ein in der Ausspieleinrichtung 24 erreichter Gewinn mit einem gewinnindividuellen Anzeigeelement 19 der Risikoleiter 18 oder mit einem gewinnindividuellen Anzeigeelement 17 der Risikoleiter 16 ausgespielt werden. Ebenso ist es möglich, einen in der Risikoleiter 16 erreichten Gewinn mit einem gewinnindividuellen Anzeigeelement der Ausspieleinrichtung 24 oder mit einem gewinnindividuellen Anzeigeelement 19 der Risikoleiter 18 auszuspielen. Eine solche Variationsbreite der Ausspielmöglichkeiten eröffnet eine abwechslungsreiche Variante des mit dem Spielgerät realisierbaren Spielgeschehens.

Bei der in Fig. 2 dargestellten, alternativen Ausführungsform des Spielgerätes sind insgesamt vier Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen 15 vorgesehen. Auf der linken Seite der Frontscheibe 3 befinden sich zwei nebeneinanderliegende, als Risiko-Spieleinrichtungen ausgebildete Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen 15, deren Risikoleitern 27 bzw. 28 in einem geringen parallelen Abstand zueinander liegen und deren Anzeigeelemente 29 bzw. 30 miteinander fluchten. In diesem Falle erfolgt stets eine Ausspielung zwischen zwei benachbarten Anzeigeelementen 29, 30 der Risikoleitern 27, 28. Ist beispielsweise in der Risikoleiter 27 ein Gewinn von zwölf Sonderspielen in dem entsprechenden Anzeigeelement 29 erreicht, dann kann durch Betätigung der Multifunktions Taste 7 eine Ausspielung mit dem auf dem gegen-

überliegenden Anzeigefeld 30 der Risikoleiter 28 dargestellten Gewinn von sechzehn Sonderspielen erfolgen. Ebenso kann jeder in der Risikoleiter 28 erreichte Gewinn mit dem gegenüberliegenden, in der Risikoleiter 27 dargestellten Gewinn ausgespielt werden. Die auf der rechten Seite der Frontscheibe veranschaulichte Zusatzgewinn-Spieleinrichtung 15 ist als Risiko-Spieleinrichtung mit einer Risikoleiter 31 aus beleuchteten Anzeigeelementen 32 ausgebildet, die in aufsteigender Reihenfolge mit Punkterfolgen belegt sind. Die mittig im unteren Bereich der Frontscheibe 3 angeordnete Zusatzgewinn-Spieleinrichtung 15 besteht aus einer Ausspieleinrichtung 24, deren mit unterschiedlichen Anzahlen an Freispielen belegte Anzeigeelemente 33 zu einem matrixförmigen Ausspieltabelleau zusammengefaßt sind. Ein in der Ausspieleinrichtung 24 oder in der Risikoleiter 31 erreichter Gewinn kann über die Auswahl Taste 26 mit einem Gewinn der Risikoleitern 27, 28, 32 bzw. mit einem Gewinn der Risikoleitern 27, 28 oder der Ausspieleinrichtung 24 ausgespielt werden, wobei die Auswahl des jeweils auszuspielenden Gewinns entweder tasten- oder rechnergesteuert erfolgt. Alternativ ist es auch möglich, einen in einer der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen erreichten Gewinn gleichzeitig mit jeweils einem Gewinn der anderen Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen 15 auszuspielen. Hierbei kann beispielsweise der in der Risikoleiter 27 erreichte Gewinn von 3 Sonderspielen mit dem in der Risikoleiter 28 angegebenen Gewinn von acht Sonderspielen, mit dem in der Ausspieleinrichtung 24 angegebenen Gewinn von neun Freispielen und mit dem in der Risikoleiter 31 angegebenen Gewinn von sechzehn Sonderspielen durch Wechselanleuchtung der entsprechenden Anzeigeelemente 29, 30, 33 und 32 ausgespielt werden.

Die Erfindung ist nicht auf die dargestellten und beschriebenen Ausführungsbeispiele beschränkt. Sie umfaßt auch alle fachmännischen Abwandlungen und Weiterbildungen sowie teil- und/oder Unterkombinationen der beschriebenen und/oder dargestellten Merkmale und Maßnahmen.

Patentansprüche

1. Geldbetätigtes Spielgerät mit einer Symbol-Spieleinrichtung, die auf Umlaufkörpern hinter zugehörigen Ablesefenstern eine über Gewinn oder Verlust entscheidende, von einem Zufallsgenerator einer rechnergesteuerten Steuereinheit bestimmte Symbolkombination anzeigt, und mit mindestens zwei, jeweils aus mehreren gewinnindividuellen Anzeigeelementen bestehenden Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen, dadurch gekennzeichnet, daß ein in einem Anzeigeelement (17, 19, 25, 29, 30, 32, 33) einer Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (15) erreichter Gewinn tasten- oder rechnergesteuert mit einem in einem Anzeigeelement (17, 19, 25, 29, 30, 32, 33) einer anderen Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (15) dargestellten Gewinn ausspielbar ist.
2. Geldbetätigtes Spielgerät nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß der in der anderen Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (15) angebotene Gewinn zufallsgesteuert bestimmbar ist.
3. Geldbetätigtes Spielgerät nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß der in der anderen Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (15) angebotene Gewinn über eine Taste (7) auswählbar ist.
4. Geldbetätigtes Spielgerät nach den Ansprüchen 1 bis 3, dadurch gekennzeichnet, daß die Anzeigeelemente (29, 30, 32, 33) der Risikoleitern (27, 28) in einem geringen parallelen Abstand zueinander liegen und miteinander fluchten.

elemente (17, 19, 25, 29, 30, 32, 33) der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen (15) mit Geld-, Sonder-, Punkte- und/oder Freispielgewinnen belegt sind.

5. Geldbetätigtes Spielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 4, dadurch gekennzeichnet, daß mindestens eine Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (15) eine Risikoleiter (16 bzw. 13 bzw. 27 bzw. 28 bzw. 31) aus mehreren gewinnindividuellen Anzeigeelementen (17 bzw. 19 bzw. 29 bzw. 30 bzw. 32), ein Totalverlust-Anzeigeelement (20 bzw. 21) und eine Risikotaste (22 bzw. 23) umfaßt.

6. Geldbetätigtes Spielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 5, dadurch gekennzeichnet, daß mindestens eine Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (15) aus einem Ausspieltabell aus mehreren gewinnindividuellen Anzeigeelementen (25 bzw. 33) besteht.

7. Geldbetätigtes Spielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 6, dadurch gekennzeichnet, daß bei räumlich nebeneinander angeordneten Risikoleitern (27, 28) zweier Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen (15) die Ausspielung zwischen zwei benachbarten Anzeigeelementen (29, 30) der Risikoleitern (27, 28) erfolgt.

8. Geldbetätigtes Spielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 7, dadurch gekennzeichnet, daß der Vorgang der Ausspielung durch Betätigung einer Taste (7) beendbar ist.

9. Geldbetätigtes Spielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 8, dadurch gekennzeichnet, daß die Ausspielung zwischen gewinnindividuellen Anzeigeelementen (17, 19, 25 bzw. 19, 30, 32, 33) mehrerer Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen (15) erfolgt.

10. Geldbetätigtes Spielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 9, dadurch gekennzeichnet, daß die Ausspielung entsprechend der Wertigkeit der gewinnindividuellen Anzeigeelemente (17, 19, 25 bzw. 29, 30, 32, 33) der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen (15) durchführbar ist.

11. Geldbetätigtes Spielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 10, dadurch gekennzeichnet, daß beim Übergang von einer (15) zur anderen Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (15) der eine Gewinn wertmäßig verändert zufallssteuert bestimmbar ist.

12. Geldbetätigtes Spielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 11, dadurch gekennzeichnet, daß die Ausspielung von einer Gewinnart (z. B. Punkte) wertmäßig in eine andere Gewinnart (z. B. Sonder-spiele) erfolgt.

Hierzu 2 Seite(n) Zeichnungen

50

55

60

65

- Leerseite -

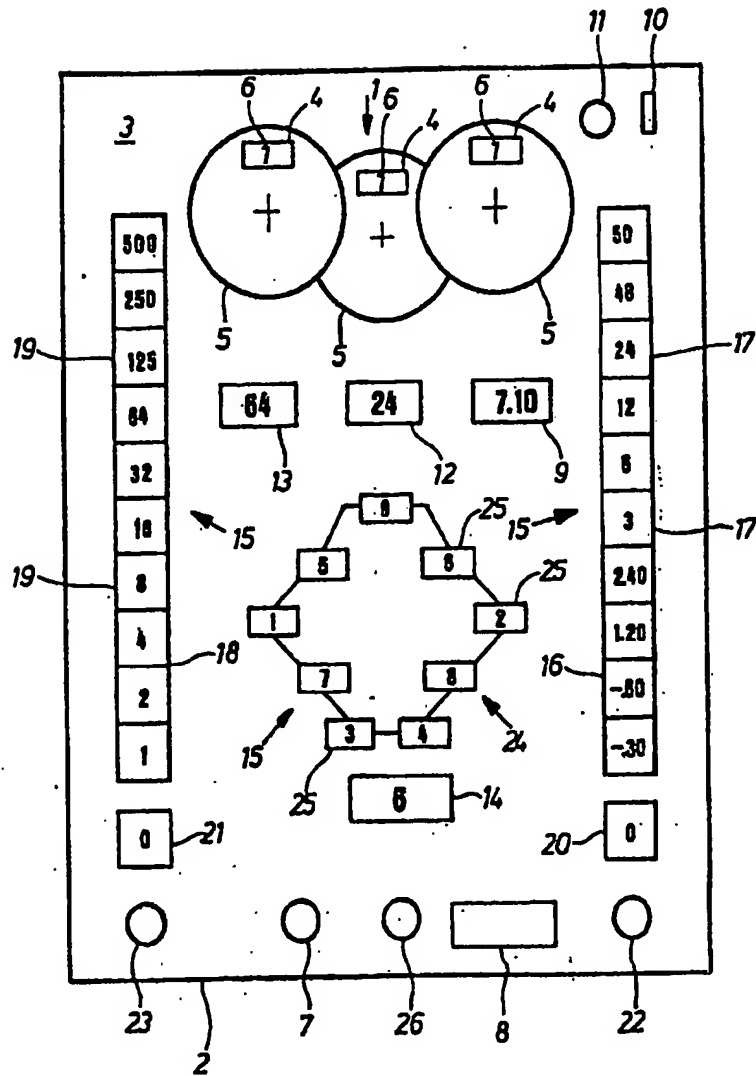


Fig. 1

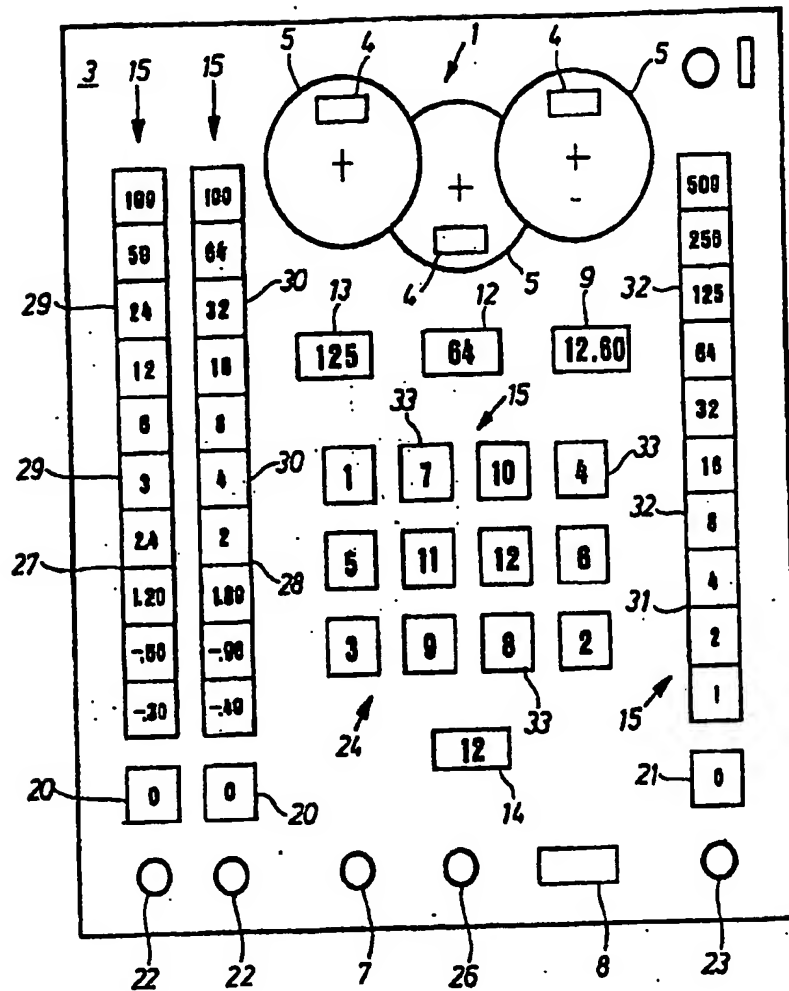


Fig. 2

Coin operated games machine	
Title:	
Patent Number:	DE4301855
Publication date:	1994-07-28
Inventor(s):	NIEDERGERNHOFF, DE
Applicant(s):	NSM AG, DE
Application Number:	DE934301855-19930125
Priority Number(s):	DE934301855-19930125
IPC Classification:	G07F1/32
Requested Patent:	e DE4301855
Equivalents:	
Abstract	

The coin operated gaming machine has a number of discs (5) with numbers or symbols (6) around the periphery that are rotated in a pseudo random cycle. When at rest the combinations are viewed through apertures (4). Selector buttons are provided along the bottom and strip displays (16, 18) indicate the win possibilities switchable for special games. Each strip has a number of individual display boxes. The centre section of the panel has an additional win possibility arrangement (15) that allows the game variations to be increased.

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning
Operations and is not part of the Official Record**

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- ☐ BLACK BORDERS
- ☐ IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- ☐ FADED TEXT OR DRAWING
- ☐ BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING
- ☐ SKEWED/SLANTED IMAGES
- ☐ COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS
- ☐ GRAY SCALE DOCUMENTS
- ☐ LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT
- ☐ REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY
- ☐ OTHER: _____

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.